Forse non ti sembra poi così terribile camminare in un tetro palazzo infestato dai fantasmi, dove sono stati compiuti tanti orribili delitti?

Ok, allora immagina di dover affrontare il buio e una moltitudine di tormentati esseri soprannaturali non nelle vesti di un supereroe attrezzato con tutte le armi più potenti, ma impersonando una vulnerabile studentessa armata solo di una macchina fotografica…

Un'atmosfera da brivido,
affollata di fantasmi e di spiriti che attendono di trascinarti, urlante, verso la morte.

Incredibili effetti sonori
e ambienti dalla grafica molto dettagliata.

Attraverso la vibrazione del controller analogica DUALSHOCK®2, **senti il battito del cuore del tuo personaggio.**

Una macchina fotografica
potenziabile è l'unica "arma" che si frappone fra te e gli orrori del passato.

Prodotto e distribuito sotto licenza da:
CTO S.p.A. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tutti i diritti sono riservati
CTO S.p.A.
Vietato il noleggio
www.cto.it

ATTENZIONE
Per certe persone, l'utilizzo di questo gioco necessita precauzioni d'uso particolari che sono esposte dettagliatamente nell'avvertenza in allegato.

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2) : 1800 KB minimo • Controller Analogico Compatibile : solo joystick analogici • Compatibile con funzione di vibrazione

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Made in Austria © TECMO, LTD. 2002.
Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Published by Wanadoo Edition. Developped by Tecmo, Ltd.

DVD ROM

PRZ032-JQ
3 563650 069324

This software is only compatible with the PlayStation®2 computer entertainment system and PAL

PAL

PlayStation®2

Project Zero™

SLES 50821

PlayStation®2

PAL

Project ZERO

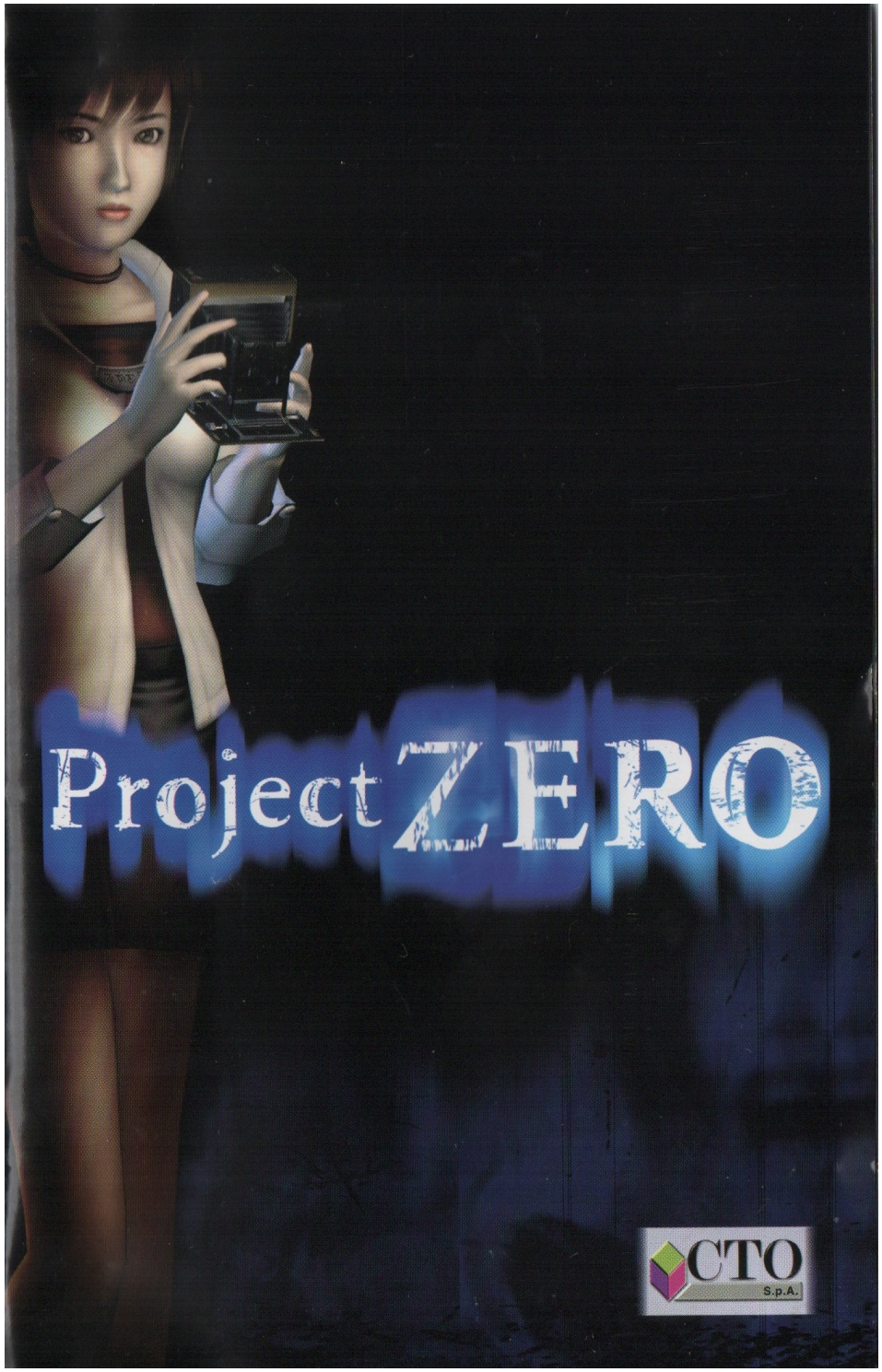
Contenido • Conteúdo Contenu • Content OK 18+ © ELSPA

CTO S.p.A.

wanadoo

TECMO

Project ZERO
SLES-50821
PAL
DVD ROM
wanadoo
TECMO
PlayStation 2
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria.
© TECMO, LTD. 2002. Developped by Tecmo, Ltd. Published by Wanadoo Edition.
Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.


Project ZERO
CTO
S.p.A.

Precauzioni

Il disco contiene software per la PlayStation®2. • Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation®2 per il mercato PAL. • Non può essere utilizzato con altre versioni della PlayStation®2. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation®2 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. • Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido e asciutto. Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

• Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. • Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. • Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. • Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service Numbers.) si trova sul retro di questo manuale.

SLES-50821

1 giocatore • Memory Card (scheda memoria) (8MB) (per PlayStation®2): 1800 KB minimo • Controller Analogico Compatibile: solo joystick analogici • Compatibile con funzione di vibrazione

Project Zero © 2002 TECMO, Ltd.
Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Wanadoo Edition. Developed by TECMO, Ltd.

Sono passati nove giorni da quando Mafuyu, il fratello di Miku Hinasaki, è scomparso.

Tutto è cominciato circa un mese fa.

I mezzi d'informazione comunicano che il famoso romanziere Junsei Takamine è scomparso mentre raccoglieva materiale per il suo prossimo romanzo.
Mafuyu, un aspirante giornalista, sospetta che sia successo qualcosa. Perché mai il suo mentore dovrebbe essere svanito nel nulla? Mafuyu decide di mettersi personalmente alla ricerca del suo amico; l'indagine lo conduce fino a un palazzo isolato. Palazzo Himuro si erge, silenzioso e imponente, nel profondo della foresta. Si dice che molti anni fa il palazzo appartenesse a un potente proprietario terriero, che deteneva il controllo assoluto della regione. Ma ora è l'ombra di se stesso, fatiscente e desolato...

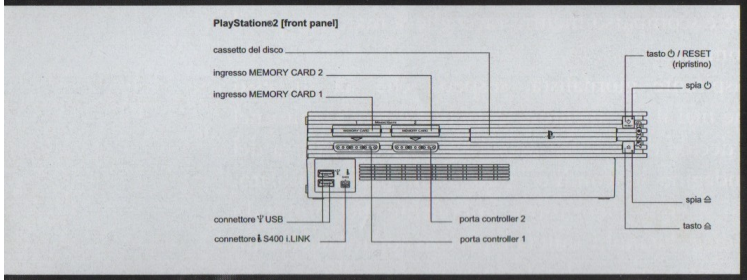
Mentre Mafuyu esplora il palazzo, trova dappertutto pezzi di carta lasciati da Junsei e dalla sua squadra; gli scritti parlano di sinistri eventi, parte dell'oscuro passato del palazzo. Ansioso di trovare ulteriori indizi, Mafuyu si precipita nelle parti più interne del palazzo e improvvisamente si rende conto di non essere solo...

Miku va a Palazzo Himuro per cercare il fratello scomparso. Non sa a che cosa va incontro...

SOMMARIO

La storia
I comandi
Come iniziare a giocare
La descrizione delle scene durante il gioco
Come si gioca: Le basi del gioco
I potenziamenti della macchina fotografica
La schermata Menu
Salva Carica
L'ambientazione
I profili dei personaggi
La descrizione degli oggetti
Come si gioca: Tecniche speciali

PREPARAZIONE



Prepara il sistema di intrattenimento elettronico PlayStation®2 seguendo le istruzioni del relativo manuale. Assicurati che l'interruttore MAIN POWER (accensione), situato sul retro della console, sia acceso. Premi il tasto ⏻ /RESET. Quando la spia ⏻ di accensione si illumina premi il tasto ⏏ di apertura e il cassetto del disco si aprirà. Posiziona il disco di Project ZERO nel cassetto del disco con il lato dell'etichetta rivolto verso l'alto. Premi di nuovo lo stesso ⏏ tasto per chiudere il cassetto del disco. Collega i controller di gioco e le altre periferiche necessarie. Segui le istruzioni su schermo e fai riferimento a questo manuale per le informazioni relative all'uso del software.

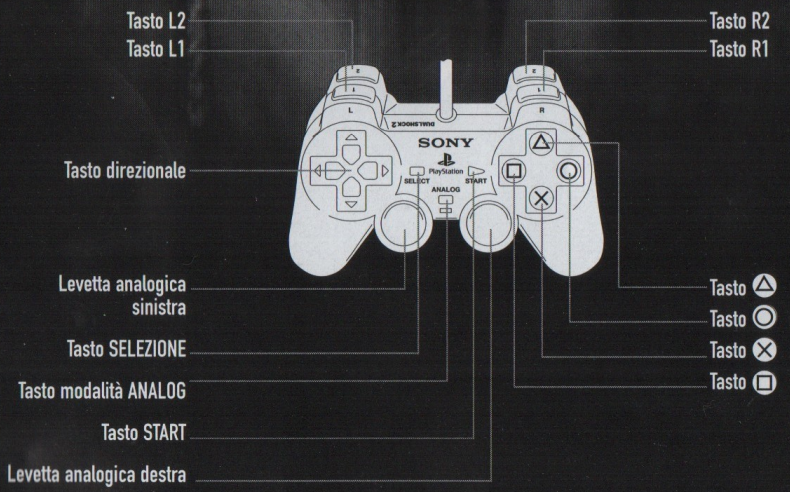
SELEZIONE LINGUA

Scegli la lingua usando i tasti direzionali su/giù e conferma con il tasto ⊗.

Il gioco include funzionalità di backup. Per salvare i dati delle partite è necessaria una memory card (8 MB) (per PlayStation®2) (venduta separatamente).

Durante il salvataggio e il caricamento, non rimuovere o inserire la memory card (8 MB) (per PlayStation®2) o il controller analogico (DUALSHOCK®2).

Le immagini mostrate in questo libretto possono differire da quelle che si vedranno nel gioco.



I COMANDI

Questa sezione descrive le configurazioni del controller.
In "Opzioni" esistono 8 tipi (tipo A~H) di configurazioni dei comandi, fra cui puoi scegliere quella che preferisci. Qui sotto puoi vedere la descrizione della configurazione A.

OPERAZIONE NORMALE

controller analogico DUALSHOCK™2

Tasto △
Apri menu/Annulla(menu)

Tasto □
Corri

Tasto START
(avvio) (apre il menu Pausa)

Tasti direzionali
Muovi personaggio/Seleziona opzione menu, ecc. (menu)

Tasto modalità ANALOG
Attivo (luce rossa del LED)

Levetta analogica sinistra
Muovi personaggio/Seleziona opzione menu, ecc. (menu)

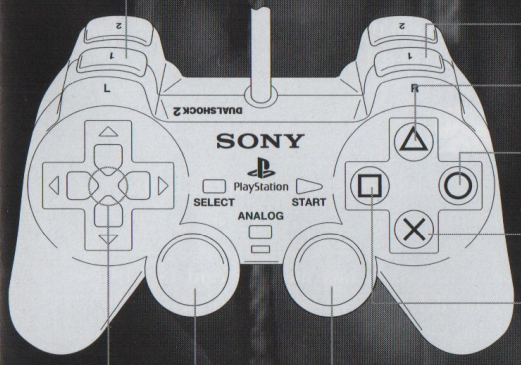
Levetta analogica destra
Modifica puntamento torcia

Tasto ✕
Cerca/Conferma

Tasto ○
Attiva la modalità mirino (Mirino ON)

OPERAZIONE IN MODALITÀ MIRINO

controller analogico DUALSHOCK™2



Tasto L1
Usa la funzione bonus

Tasto R1
Scatta una foto

Tasto △
Voltati

Tasto ○
Disattiva la modalità Mirino (Mirino OFF)

Tasto ✕
Scatta una foto

Tasto □
Aumenta la velocità del mirino (muovi il mirino mentre premi)

Levetta analogica destra
Muovi il giocatore

Levetta analogica sinistra
Muovi il mirino

Tasto direzionale
Muovi il mirino

Tasti R2 e L2 : attiva le funzioni speciali.

COME INIZIARE A GIOCARE

SCHERMATA DEL TITOLO

Se premi il tasto START (avvio) durante la schermata del titolo, apparirà il menu. Seleziona un'opzione usando la levetta analogica sinistra (o il tasto direzionale) e premi il tasto ⊗ per confermare.

Nuova Partita

Selezionalo per partire dall'inizio del gioco; è l'opzione da scegliere quando si gioca per la prima volta. (Pagina 8 [Come iniziare una nuova partita])

Carica Partita

Selezionalo per continuare la partita dal punto in cui l'hai salvata l'ultima volta. (Pagina 21 [Come caricare i dati del gioco])

Album

Selezionalo per visualizzare le foto salvate e per modificare l'album.
(Pagina 23 [La schermata Album])

> Per salvare i dati del gioco, è necessaria una memory card (8 MB)(per PlayStation®2). Per salvare i dati del gioco, sono necessari almeno 1800 KB di spazio libero. Per salvare i dati fotografici (album), sono necessari almeno 1410 KB di spazio libero, oltre a quelli per i dati del gioco.

Impostazioni TV

Selezionalo per scegliere la frequenza (50 Hz o 60 Hz) e cambiare la dimensione dello schermo.

COME INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Selezionando [NUOVA PARTITA] nella schermata del titolo, apparirà il menu d'avvio da cui, prima di iniziare la partita, puoi scegliere le impostazioni.

Avvio Gioco

Selezionalo per iniziare a giocare: si avvierà la sequenza iniziale.
(Pagina 9 [Come iniziare a giocare])

Opzioni

Selezionalo per modificare le impostazioni del controller, dello schermo, della musica, ecc. prima di iniziare a giocare (puoi anche apportare modifiche durante la partita, in qualsiasi momento). (Pagina 19 [Schermata Opzioni])

COME INIZIARE A GIOCARE

Seleziona "Avvio gioco" nel menu d'avvio: si avvierà la sequenza iniziale.

Obiettivo del gioco

(Pagina 3 [Storia]) Per ritrovare il fratello, Miku deve trovare gli indizi necessari per risolvere il mistero della scomparsa del fratello.

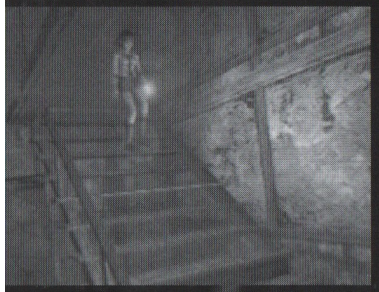
Le battaglie

All'interno del palazzo ti attendono molti fantasmi e spiriti malvagi. Il tuo obiettivo è trovare Mafuyu, il fratello scomparso di Miku. Di tanto in tanto dovrai combattere con gli spiriti e i fantasmi.
Puoi attaccare e danneggiare gli spiriti fotografandoli, grazie ai poteri speciali della macchina fotografica. (Pagina 12 [Come si gioca : Le basi del gioco]).

Fine del gioco

Il gioco termina quando l'energia di Miku raggiunge lo 0, a causa degli attacchi degli spiriti o di altri danni subiti mentre esplora il palazzo.
Se salverai la partita durante l'esplorazione del palazzo, tornando alla schermata del titolo e selezionando Carica partita potrai ricominciare a giocare dal punto in cui l'hai salvata. Se non salvi la partita, perderai le foto scattate durante il gioco. (Pagina 20 [Salva/Carica])

LA DESCRIZIONE DELLE SCENE DURANTE IL GIOCO

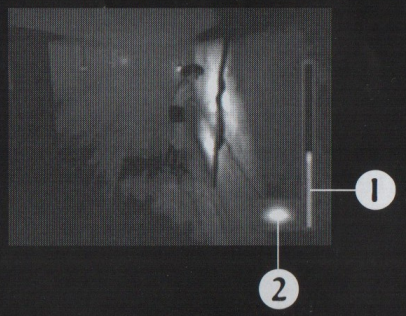


SCHERMATA CAMPO DI GIOCO

Mostra ciò che appare sullo schermo durante l'esplorazione del palazzo:

1 . Barra dell'energia
Mostra l'energia che Miku possiede ancora.

2 . Sensore
Reagisce alla presenza degli spiriti e degli indizi. Più Miku è vicina a un indizio e maggiore è la luminosità del sensore che diventerà azzurro nelle vicinanze di un indizio e arancione nelle vicinanze di uno spirito.



SCHERMATA MIRINO

Mostra ciò che appare quando Miku guarda nel mirino.

1 . Cerchio di presa
Si trova generalmente al centro dello schermo ma, quando è possibile fotografare uno spirito o un indizio, il cerchio si sposta al centro del bersaglio.

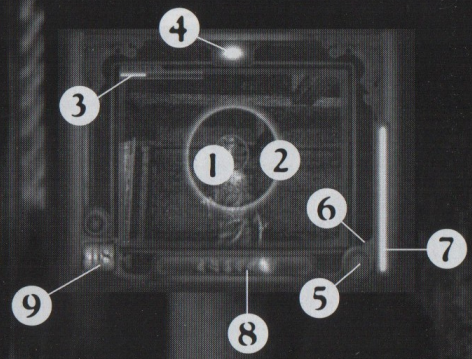
2 . Cerchio di cattura
Quando scatti una foto, lo spirito o l'indizio devono essere all'interno di questo cerchio; in caso contrario, l'esposizione della foto non sarà corretta. Quando la macchina fotografica mette a fuoco uno spirito o un indizio, il Cerchio di cattura diventa azzurro. Inoltre, se lo spirito viene catturato all'interno del cerchio, la carica aumenta.

3 . Sensore
Reagisce alla presenza degli spiriti e degli indizi. Più Miku è vicina a un indizio e maggiore è la luminosità del sensore che diventerà azzurro nelle vicinanze di un indizio e arancione nelle vicinanze di uno spirito.

4 . Funzioni bonus
Mostra quali funzioni bonus possono essere utilizzate.

5 . Pietre dello spirito
Mostra il numero di pietre dello spirito presenti nel tuo inventario.

6 . Indicatore di energia
Mostra l'energia che Miku possiede ancora.



7 . Livello di carica del Potere spirituale
Mostra il livello di carica del Potere spirituale.

8 . Indicatore Salute dello spirito
Mostra la quantità di vita che ancora possiedono gli spiriti e i fantasmi.

9 . Pellicola rimanente
Mostra il numero di esposizioni che restano nella pellicola in uso.

COME SI GIOCA: LE BASI DEL GIOCO

BATTAGLIE CONTRO GLI SPIRITI

Incontri con gli spiriti

Quando uno spirito sarà nelle vicinanze, il controller vibrerà e tu sentirai un suono distinto; inoltre, se Miku sarà proprio di fronte allo spirito, il sensore diventerà arancione e si ingrandirà. Utilizza questi indizi per determinare la posizione degli spiriti.

Caricare il Potere spirituale

Quando uno spirito si troverà all'interno del Cerchio di cattura, il tuo Potere spirituale si caricherà; quando invece non ci saranno spiriti, il Potere spirituale si ridurrà gradualmente.

Fotografare gli spiriti

Uno spirito può essere fotografato quando è inquadrato dalla macchina fotografica e il cerchio di cattura diventa azzurro. Quando premerai l'otturatore, lo spirito subirà il danno corrispondente alla quantità di Potere spirituale caricato.

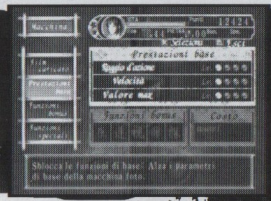
FUNZIONI BONUS

Nella macchina fotografica esistono funzioni bonus che, se sbloccate, possono aiutarti a combattere gli spiriti. Quando il sigillo è spezzato, puoi usufruire di tali funzioni utilizzando le pietre dello spirito. Puoi usare le funzioni bonus premendo il tasto L1 quando sei in modalità Mirino. Ogni volta che userai una funzione bonus, perderai una pietra dello spirito (le funzioni bonus speciali possono essere usate solo in particolari condizioni).

I POTENZIAMENTI DELLA MACCHINA FOTOGRAFICA

Puoi potenziare la tua macchina fotografica sbloccandone il sigillo; questo è possibile usando i punti dello spirito, che si accumulano ogni volta che fotografi uno spirito.

POTENZIAMENTO DELLE PRESTAZIONI DI BASE



Raggio d'azione: Raggio d'azione del cerchio di cattura

Aumenta l'ampiezza del cerchio di cattura.

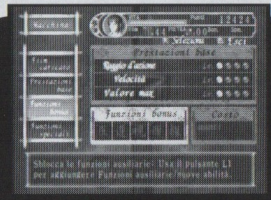
Valore MAX: Aumenta il valore massimo

Aumenta la quantità massima di Potere spirituale che può essere caricato.

Velocità: Aumenta la velocità di carica spirituale

Aumenta la velocità di carica del Potere spirituale.

SBLOCCO DELLE FUNZIONI BONUS



Ti permette di usare le funzioni racchiuse nella macchina fotografica.

Esempi :
Funzione bonus "Pressione": Respinge il fantasma.
Funzione bonus "Lento": Rallenta il movimento di un fantasma.

Esistono molte altre funzioni sigillate.

LA SCHERMATA MENU

MENU PRINCIPALE

Puoi aprire il menu principale premendo il tasto △ durante il gioco. Per scegliere tra le diverse opzioni usa la levetta analogica sinistra (o il tasto direzionale), e premi il tasto ⊗ per selezionarne una. Per tornare alla schermata di gioco, premi il tasto △.

Operazioni di base nella schermata Menu

Levetta analogica sinistra (o tasto direzionale): Scegli opzione
⊗ Tasto: .....Conferma
△ Tasto: .....Annulla/Torna alla schermata precedente

SCHERMATA MAPPA

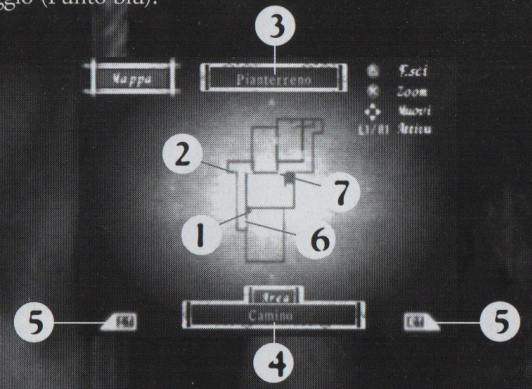
Scegliendo "Mappa" nel menu principale, puoi visualizzare la mappa delle stanze che hai esplorato (non saranno mostrate le stanze non ancora esplorate).

Operazioni nella schermata Mappa

Levetta analogica sinistra (o tasto direzionale): Muovi mappa (scorri)
⊗ Tasto: .....Zoom (Ingrandisci/riduci visuale)
△ Tasto: .....Esci (Torna al menu principale)
Tasti L1/R1: .....Cambia i piani da visualizzare

Come visualizzare la schermata Mappa

1 . Posizione e direzione di Miku (Freccia rossa).
2 . Porte chiuse a chiave che diventano verdi quando ottieni la chiave (Rosse).
3 . Localizzazione rispetto a tutta la mappa, come il piano attuale, ecc.
4 . Nome della stanza (al centro della mappa) evidenziato dal cursore.
5 . Altre mappe dei piani.
6 . Porte che possono essere aperte (Verdi).
7 . Punti di salvataggio (Punto blu).

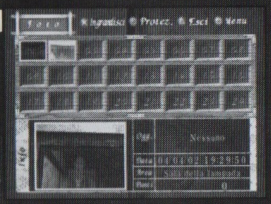


SCHERMATA OGGETTI

Mostra l'elenco degli oggetti che Miku ha con sé. Puoi usare un oggetto selezionandolo e premendo il tasto ⊗.
(alcuni oggetti non sono disponibili in questa schermata).

LA SCHERMATA MENU

SCHERMATA FOTOGRAFIA



Puoi visualizzare le foto scattate durante il gioco. Le informazioni sulla foto selezionata compariranno nella parte inferiore della schermata.

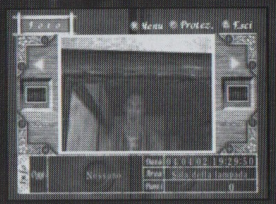
Come visualizzare i dati delle foto

• Oggetto •
Il nome del fantasma, dell'oggetto, ecc. nella foto.

• Data •
La data in cui è stata scattata la foto.

La data si basa sull'orologio interno della PlayStation®2. Per sapere come impostare l'orologio interno, consulta il manuale

• Area •
Il luogo in cui è stata scattata la foto.



Ingrandire una foto

Puoi ingrandire una foto selezionandola con la levetta analogica sinistra (o con il tasto direzionale) e premendo il tasto ⊗ (puoi passare ad altre foto anche quando questa foto è ingrandita).

Punti

Il numero di punti totalizzati per uno scatto.

Salvare e cancellare le foto

Le foto protette non saranno cancellate, anche se viene superato il numero massimo consentito di foto protette (23 foto).
Se premi il tasto ⊗ quando una foto è ingrandita (o il tasto □ mentre stai scorrendo l'elenco), comparirà un sottomenu.

• Protezione •
Selezionalo per proteggere una foto, attorno alla quale apparirà una cornice..

Puoi attivare/disattivare la protezione delle foto premendo il tasto ○ quando sei nella schermata Fotografia o quando la foto è ingrandita.

• Elimina •
Selezionalo per eliminare una foto.

Numero massimo di fotografie

Durante la partita puoi scattare fino a 24 foto. Quando superi tale numero, la foto più vecchia viene scartata automaticamente.
Se ci sono foto che vorresti salvare, seleziona [Protezione] nel menu o vai a un punto di salvataggio e salvale nel tuo album. (Pagina 22 [Salvare le foto])

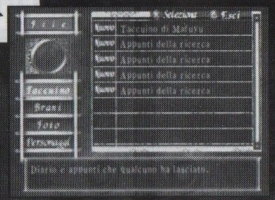
Quando lascerai la partita, perderai le foto di questa schermata. Per conservare le foto, devi salvarle nell'archivio Album. (Pagina 22 [Salvare le foto])

SCHERMATA MACCHINA FOTOGRAFICA

La macchina fotografica di Miku possiede funzioni segrete, e può essere potenziata utilizzando i punti accumulati scattando foto dei fantasmi durante il gioco. (Pagina 13 [Potenziamenti della macchina fotografica])

LA SCHERMATA MENU

SCHERMATA FILE



Ti permette di visualizzare i taccuini e gli altri documenti trovati nel palazzo.

Taccuini

Ti permette di visualizzare i diari e i taccuini che hai trovato nel palazzo. Selezionando un documento, potrai vederne la descrizione nella parte inferiore della schermata; potrai vederlo per intero, invece, premendo il tasto ⊗.

Brani

Mostra i brani trovati nel palazzo (vecchi ritagli di giornale, pergamene sbiadite e antichi manoscritti).

Foto

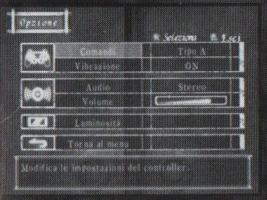
Ti permette di visualizzare le foto scattate o trovate nel palazzo durante l'esplorazione.

Personaggi

Lo schema delle relazioni tra i personaggi viene completato progressivamente, con l'avanzare del gioco.
Per usare lo schema dei personaggi:

Tasto ⊗ = Mostra dettagli (informazioni sulla persona)
Tasto L1/tasto R1 = Seleziona gruppo

SCHERMATA OPZIONI



Per modificare le impostazioni di gioco del controller, dello schermo, della musica, ecc. (puoi anche apportare modifiche durante la partita, in qualsiasi momento). Le impostazioni modificate saranno salvate quando salverai la partita, e conservate per le partite successive.

Configurazione dei comandi

Esistono 8 tipi (tipo A-H) di configurazioni dei comandi fra cui scegliere. Puoi vedere qui sotto due esempi: il tipo A e il tipo B. Per gli altri tipi di impostazioni, controlla nel menu Opzioni.

• **Tipo A : Tipo standard** •
Miku si muoverà nella direzione in cui premi la levetta analogica sinistra.

• **Tipo B** •
La direzione di Miku cambierà a seconda della pressione a destra o a sinistra della levetta analogica sinistra (o dei tasti direzionali); spingendo verso l'alto, Miku si muoverà in avanti.

Funzione Vibrazione (impostazione predefinita: SÌ)

Attiva/disattiva la funzione Vibrazione.

Uscita audio (impostazione predefinita: Stereo)

Seleziona l'uscita audio (stereo o mono).

Volume

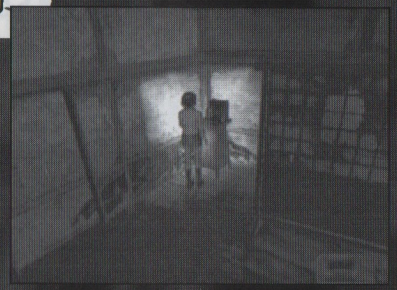
Regola il volume dell'audio.

Luminosità

Regola la luminosità dello schermo. Puoi usarlo per trovare la luminosità migliore per il tuo televisore.

SALVA / CARICA

SALVARE I DATI DEL GIOCO



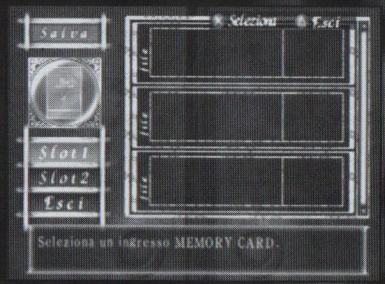
Puoi salvare i dati del gioco premendo il tasto ⊗ quando ti trovi a un punto di salvataggio. Puoi salvare i tuoi progressi nel gioco selezionando Salva (l'icona della memory card) nel menu Salva Punto.

Il salvataggio non è ammesso quando il punto di salvataggio emette una luce rossa. La luce diventerà azzurra quando i fantasmi nelle vicinanze saranno stati sconfitti; a quel punto potrai salvare la partita.

PRECAUZIONE

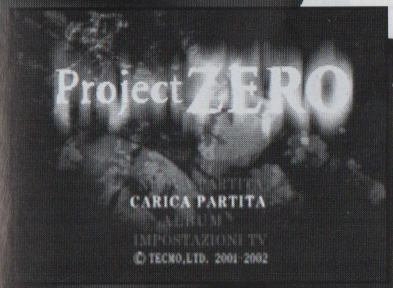
Le foto scattate durante il gioco non verranno salvate quando salverai i dati del gioco. Per conservare le foto, devi salvarle nell'archivio Album.

Come salvare



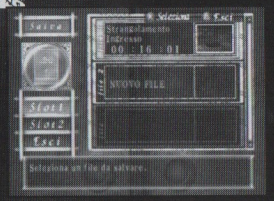
Prima di tutto, seleziona l'ingresso MEMORY CARD da utilizzare. Puoi salvare fino a 3 posizioni su un'unica memory card (8 MB)(per PlayStation®2).
Usa la levetta analogica sinistra (o il tasto direzionale) per selezionare l'ingresso e l'archivio da usare, poi premi il tasto ⊗ per salvare. Puoi annullare il salvataggio e tornare al menu Salva Punto premendo il tasto △.

CARICARE I DATI DEL GIOCO



Se selezioni "CARICA PARTITA" nella schermata del titolo, potrai ricominciare a giocare partendo dall'ultima posizione salvata.

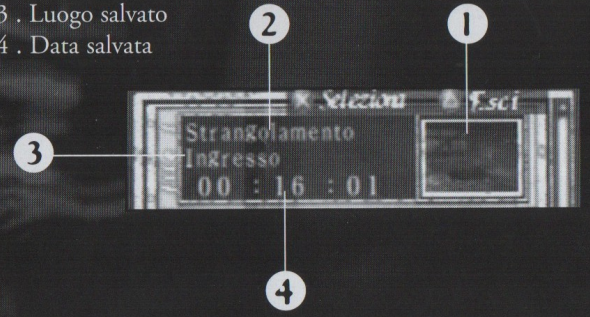
Come caricare



Seleziona l'ingresso MEMORY CARD da usare e poi seleziona i dati di gioco da caricare.

Come visualizzare i dati salvati

1 . Fotografie nella posizione salvata
2 . Capitolo salvato
3 . Luogo salvato
4 . Data salvata



SALVA / CARICA

SALVARE LE FOTO

Per salvare su una memory card (8 MB)(per PlayStation®2) le foto scattate durante il gioco, devi creare un archivio Album e registrarlo separatamente dai dati di gioco. Se selezioni Album (l'icona "libro") nel menu Salva Punto, potrai registrare le tue foto in un album e salvarlo.

Come salvare le foto

Seleziona l'ingresso MEMORY CARD da usare e poi seleziona un album.

Caricare gli album

Per registrare le foto in un album, devi caricare un album già esistente o creare nuovi dati dell'album. (Pagina 23 [Schermata Album])
Puoi annullare il salvataggio e tornare al menu Salva Punto premendo il tasto △.

Registrare le foto

Quando i dati dell'album saranno caricati, comparirà la schermata Album. Seleziona una foto dai dati di gioco e registrala nell'album.
(Pagina 23 [Schermata Album])

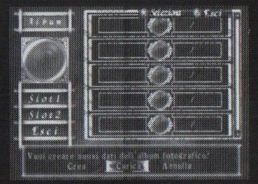
Salvare l'album

Quando le foto sono state registrate, apri il menu e salva l'album. Ora la foto è salvata nell'album, e può essere visualizzata in qualsiasi momento dal menu "ALBUM" nella schermata del titolo.

Per salvare le foto (negli album), sono necessari almeno 1410 KB di spazio libero, oltre a quelli per i dati di gioco.

SCHERMATA ALBUM

Questa schermata viene usata per visualizzare e organizzare le foto salvate negli album. Puoi anche copiare le foto da un album a un altro (puoi registrare gli album solo nei punti di salvataggio).



Caricare gli album

Innanzitutto, carica i dati dell'album da una memory card (8 MB) (per PlayStation®2). (Pagina 18 [Salva / Carica])

Caricare un secondo album

Per spostare le foto da un album all'altro, dopo aver caricato il primo album seleziona "Carica" quando ti viene chiesto "Vuoi caricare un album da modificare?". Ripeti questa procedura per caricare un altro album.

Creare nuovi album

Se non carichi un altro album, seleziona "Crea": verrà creato un nuovo album.

Modificare gli album nella schermata salva punto

Se selezioni "Album" quando sei nella schermata salva punto, i "Dati di gioco" saranno sempre salvati in uno dei due album. Nella schermata Carica, seleziona l'album da caricare nell'altro album.

• Operazione in modalità Album •

Levetta analogica sinistra (o tasti direzionali) : Seleziona foto/Volta le pagine usando la foto più a destra (più a sinistra)

Tasto ⊗.....Ingrandisci/riduci visuale

Tasto □.....Mostra menu

Tasto ○.....Muovi (Sposta la foto - registra nel buffer)

Tasto L1/tasto R1.....Cambia l'album da modificare

SALVA / CARICA

VISUALIZZARE GLI ALBUM

Puoi visualizzare le foto registrate negli album utilizzando la modalità Album. Se premi il tasto ⊗ quando una foto è selezionata, la ingrandirai. Se premi il tasto □ quando sei nella schermata Elenco, compariranno i seguenti menu.

• Ingrandisci •
Ingrandisce la foto (come quando usi il tasto ⊗).
Per tornare all'elenco, premi il tasto ⊗.

• Muovi •
Registra la foto nel buffer. (Pagina 25, [Spostare le foto (Copia)])

• Elimina •
Cancella la foto dall'album.

• Salva •
Salva l'album visualizzato.

• Carica •
Ti riporta alla schermata Carica e carica l'album. (L'album sarà caricato nell'album attivo. Salva sempre prima di compiere questa operazione, se sono in corso modifiche.)

Caricamento e salvataggio non sono ammessi nei "Dati di gioco." Quando salvi una foto, assicurati di spostarla in un altro album e poi salvala.

• Esci •
Annulla il processo di modifica e ti riporta alla schermata del titolo (schermata di gioco).

SPOSTARE LE FOTO (COPIA)

Quando modifichi un album durante il gioco (nel menu Salva Punto), le foto non possono essere spostate da "Album" a "Dati di gioco".

• Come copiare •

1. Selezionare una foto
Seleziona una foto da copiare, e apri il menu premendo il tasto □.

2. Album I Registrazione nel buffer
Seleziona "Muovi" nel menu; la foto sarà registrata nel buffer nella parte inferiore della schermata (puoi usare il tasto ○ come tasto di scelta rapida).
(Ripetendo questa procedura, puoi registrare nel buffer fino a otto foto.)

3. Passare ad altri album
Per passare a un altro album, premi il tasto L1 o il tasto R1.

4. Selezionare le foto nel buffer
Seleziona una foto che vuoi spostare dal buffer. Se selezioni "Muovi" nel menu, comparirà un cursore rosso nell'album 2.

5. Buffer Registra nell'album 2
Utilizzando il cursore rosso, seleziona la posizione in cui vuoi registrare la foto. Premi il tasto ⊗ (o il tasto ○) per registrare la foto.

6. Salva
Al termine del processo di registrazione, salva sempre i dati; se i dati non vengono salvati, le foto copiate non saranno registrate (il sistema tornerà allo stato precedente il caricamento).
Non puoi copiare le foto nei dati di gioco (fotografie durante il gioco).

L'AMBIENTAZIONE

PALAZZO HIMURO

Un enorme palazzo sorge ai piedi di una montagna, vicino a un piccolo villaggio senza nome. Si dice che molti anni fa il palazzo appartenesse a un potente proprietario terriero, che deteneva il controllo assoluto di tutta la regione.
Gli abitanti del luogo parlano ancora della famiglia Himuro, delle molte dicerie e dei miti che li riguardavano. Nessuno di loro, tuttavia, vuole avvicinarsi al palazzo, che è ormai abbandonato e cadente.

I PERSONAGGI

PROFILI

Miku Hinasaki

Miku è il personaggio principale di Project zero. Nella sua famiglia è ereditario il dono del "sesto senso"; come tutti i suoi familiari, Miku può "vedere cose" che sono invisibili per le persone normali.
A causa della sua particolarità, per Miku è sempre stato difficile coltivare le amicizie: la maggior parte delle persone che incontra la trovano un po' strana. Mafuyu, suo fratello, è l'unico che l'accetta così com'è; dopo tutto, lui la può capire perfettamente.

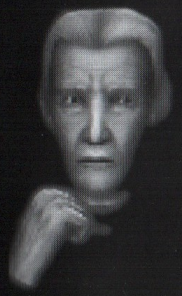
I PERSONAGGI

Mafuyu Hinasaki

Mafuyu è il fratello di Miku. Dopo la misteriosa morte dei loro genitori, lui e Miku sono rimasti gli unici della famiglia. Mafuyu si reca a Palazzo Himuro in cerca di Takamine, famoso romanziere e suo mentore, che è scomparso. Anche Mafuyu possiede un sesto senso e, come sua madre, è capace di catturare in una foto l'anima di un fantasma grazie a un'antica macchina fotografica.

Miyuki Hinasaki

Miyuki è la madre di Miku e Mafuyu. Essendo anche lei acutamente sensitiva, Miyuki, come sua figlia Miku, fu socialmente emarginata durante l'infanzia. Era sempre molto preoccupata per i poteri sovrannaturali che poteva aver trasmesso ai figli. Prima della sua misteriosa morte, Miyuki, debole e malata, lasciò ai figli la sua amata macchina fotografica.



Junsei Takamine

Takamine è un famoso romanziere e il mentore di Mafuyu: non solo un prezioso consigliere per il lavoro, ma anche un buon amico. In passato i suoi libri erano best-seller, ma negli ultimi tempi non riscuotono molto successo. Nella speranza di riuscire a scrivere un nuovo best-seller, Takamine svolge ricerche su un antico rituale praticato dalla famiglia Himuro. Decide che è necessario indagare di persona e si reca a Palazzo Himuro, accompagnato dalla sua assistente e dal redattore. Da allora, nessuno ha più avuto sue notizie...

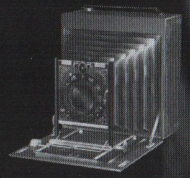
Koji Ogata

Koji è il redattore di Takamine. Lo ha accompagnato al palazzo, sperando di poter raccogliere materiale per la sua rivista horror. Anche lui è scomparso. Le ultime notizie sui tre – Takamine, Koji e Tomoe – erano in un rapporto presentato da Koji alla redazione.

Tomoe Hirasaka

Tomoe è l'assistente di Takamine.
Anche lei è scomparsa mentre esplorava Palazzo Himuro con Takamine e Koji. Come Miku, anche Tomoe possiede un sesto senso. Prima di partire, aveva avuto una sinistra premonizione riguardante il palazzo... e adesso è scomparsa anche lei.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI



La macchina fotografica

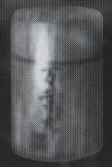
Questa macchina fotografica ha l'incredibile capacità di catturare immagini che le persone normali non possono vedere. Quando viene usata da una persona di notevole potere spirituale, le foto possono persino mostrare un'anima. La macchina fotografica è stata lasciata in eredità dalla madre di Miku, ma nessuno sa dove lei l'avesse trovata. Molte delle sue funzioni non sono più attive.

Pellicola di tipo 14

La pellicola di tipo 14 è molto vecchia e possiede un limitato potere esorcizzante (forse a causa dell'età).

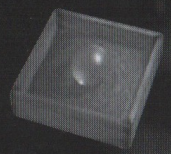
Pellicola di tipo 37

Pellicola utilizzata per le istantanee. Il suo potere esorcizzante è leggermente superiore a quello della pellicola di tipo 14.



Medicina di erbe

Ripristina l'energia di Miku.



Pietra dello spirito

Una pietra con un potere segreto, che abilita le funzioni ausiliarie della macchina fotografica.

Abbreviazioni usate nel gioco

-Protez. .....Protezione
-Ogg. .....Oggetto
-Pers. .....Personaggio

COME SI GIOCA: TECNICHE SPECIALI

Se resti bloccato

Forse non ti sei accorto di un indizio che è indispensabile per procedere. Quando un indizio è vicino, il controller vibra e il sensore diventa azzurro. Inoltre, quando Miku nota qualcosa mentre sta camminando, si volta in quella direzione. Usa questi suggerimenti e prova a esplorare ancora il palazzo.

Se incontri un fantasma che si muove velocemente

Se incontri un fantasma che si muove velocemente o si deforma e che è quindi difficile da seguire, ricordati di osservare il sensore per trovare la sua posizione e seguilo utilizzando la funzione "Movimento ad alta velocità" del mirino (premi il tasto □ per un movimento più rapido del mirino, o il tasto △ per voltarti rapidamente).

Se incontri un fantasma particolarmente forte

Se non riesci a sconfiggere un fantasma, utilizza le funzioni bonus della macchina fotografica. Molte funzioni sono sigillate; sbloccale per migliorare la tua capacità di combattimento.

RICONOSCIMENTI

TECMO

Produttore :
Keisuke Kikuchi

Direttore :
Makoto Shibata

Capo programmatore :
Toshiyuki Takasaki

Direttore progetto personaggi :
ZIN

Direttore progetto scene :
HRY-CHN

Progettista interfaccia :
SHIDARA MASAHIRO

Progettisti :
Yoshinori Ueda
Joe Toyoda
Tsuyoshi Iuchi
Kazuhiko Yanatori
Fumihiro Ikegami
Yamaguchi Kazuhiro

Programmatori :
Masaaki Nagaura
T.Yokota
Takashi Inamoto
Ken-ichi Asami
Jyun'ichi Ogino
Tetsuharu Shimada
Katsuyuki Okura
WannaBe U16
A.Koide
Takanori_Tatei

Modellazione personaggi :
HIROMI
GAKU
TAKENAO SAKURAI

Modellazione scene :
OYATSU
IIJIMA RIE
RYOSEI
UEGAMI SACHIKO

Progettista eventi CG :
OOISHI

Responsabile movimento :
Kohei Shibata

Progettisti movimento :
SHIMIZU
KATSUYUKI
Y.YOSHIZAWA
Hirota Takayuki
Fumiaki Enomoto
Takahiro Koizumi
Kazuo Maruo
Taro Takemoto

Redattore filmato :
Manabu Nagasaki

Creatori filmato :
Daisuke Inari
Hirotsugu Takao

Creatori audio :
Not M
OKUDA
SAITO
Ayako Toyoda

Direttore acustica spaziale :
Kobayashi Wataru
(ARNIS Sound Technologies)

Ingegnere acustica spaziale :
Kobayashi Jun-ya
(ARNIS Sound Technologies)

Registrazione audio in inglese

Produttore :
Norihiko Yoneyama
(Clips Inc.)

Direttore :
Haruhiko Takenaka

Assistenti di produzione :
Miho Koyama (Clips Inc.)
Emi Yoshinori

Coordinatore registrazione :
Ryuta Akamatsu (Studio UNI)

Ingegneri registrazione :
Kenichiro Niinuma
(Studio UNI)
Kazumi Kanaya (Studio UNI)
Hajime Kawabata
(Studio UNI)

Voci :
Rumiko Varnes
Dominic Allen
Bianca Allen
Lenne Hardt
Matt Lagan
Robin "Loochie" Suchy
Miho Koyama (Special Thanks!)

Divisione internazionale :
Mitsuru Tsutsumi
Takashi Tominaga
Miki Abe
Keiko Kawashima

Personale Tecmo Inc :
Johnny Inada
Tiffany Stratton
George Ngo
William Cox
Brian Hoisko
Norma Matautia
Mimi Tabuchi
Mamiko Kawakita
Noriko Iwanaga
Lorena McDonald
Maria Dedungca

Progettisti versione USA :
Jun Hasunuma

Traduzioni :
Sophia Enterprises
WordBox

Produttore esecutivo USA :
Isamu Fukada

Produttore esecutivo :
MAX NAKA

WANADOO EDITION

Editoriale e Produzione :
Vincent Berlioz
Edouard Lussan
David Hartley
Clément Merville
Jacques Simian
Nathalie Christoux
Céline Païva

Localizzazione :
Alex Lepoureau
Fanny Jacob

Test :
Denis Bourdain
Jacques Chatenet
Vincent Dondaine
Antoine Voisin
Stéphane Depoilly
François Charrasson
Steeve Leger
Johann Steinberg

Marketing :
Frédéric Dumas
Aline Gugliermina
Franck Lalane
Manuela Roch
Jon Bailey
Gonzalo Gil Casares
Krister Malm
Markus Malti
Gabriele Vegetti

Relazioni pubbliche :
Inès Pauly
Tiphaine Locqueneux
Cécile Soullier – VPCom
Stéphanie Bolla – VPCom

Rapporti internazionali :
Olivier Pierre
Marie-Josée Limacher
Alexis Gresoviac
Chizuko Mori
Christelle Chandavoine
Arnaud Doudard
Irène Toporkoff-Mayer
Marie-Christine Vaz

Francia :
Olivier Bonnafoux
Loic Mastengue
Ghislaine Flerchinger
Cédric Leroy
Stéphane Marlot
Philippe Pierquin
Dominique Sorin
Carol Thévenin

Amministrazione Vendite :
Caroline de Villoutreys
Fatiha Baha
Ilse Richard

Manufacturing :
René Tov

NOTES

Customer Service Numbers

- **Australia** — 1902 262 662
  Calls charged at $1.65 (incl.GST) per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** — 0450 99 000 500
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/Sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgen** – 011 301 306
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** — +45 33 26 68 20
  Åben Mans-Tors 16.00-19.00. Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** — 0600 411 911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21." Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.
- **France** — 0820 31 32 33
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assisitance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** — 01805 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontakteren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** — (00 301) 677 7701
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Ireland** — (01) 405 4022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** — 848 82 83 84
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per probemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Malta** — 344 700
- **Nederland** — 0495 574 817
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** — (09) 415 2447
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** — 2336 6600
- **Portugal** — (01) 318 7450
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.
- **España** — 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** — 08-587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** — 0900 55 20 55
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.
- **UK** — 08705 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Calls may be recorded for training purposes.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Project ZERO

wanadoo

TECMO

CTO S.p.A.

SLES-50821

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

3 563650 069324